

# PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2000-308703  
 (43)Date of publication of application : 07.11.2000

(51)Int.CI. A63F 3/06

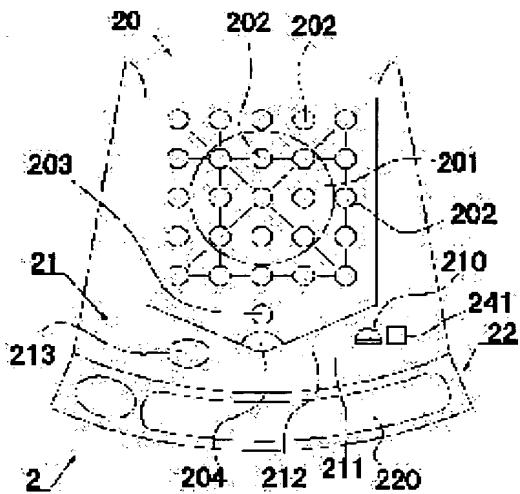
(21)Application number : 11-120004 (71)Applicant : TAITO CORP  
 (22)Date of filing : 27.04.1999 (72)Inventor : HONDA TOMOKAZU

## (54) BINGO GAME DEVICE

### (57)Abstract:

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To provide a bingo game device which facilitates constructing a strategy in mind in playing a game, giving visual fun and high appealability.

**SOLUTION:** This device has the bingo pot 202 at the nth row and nth column among the bingo pots 202 arranged in N rows and N columns on a bingo game board 20 to be disposed on a rotary board 201, which is provided on the bingo game board 20 and can be turned to the right and left by an integral multiple of 90° about a center axis perpendicular to the bingo game board 20. Then, it is enabled to turn the rotary board 201 by a player's operation at a predetermined time and to change the arrangement of the bingo pots 202.



## LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 28.05.2004

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19)日本国特許庁 (J P)

## (12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2000-308703

(P2000-308703A)

(43)公開日 平成12年11月7日 (2000.11.7)

(51)Int.Cl.<sup>7</sup>

A 6 3 F 3/06

識別記号

F I

テマコト(参考)

A 6 3 F 3/06

B

審査請求 未請求 請求項の数7 O L (全 6 頁)

(21)出願番号 特願平11-120004

(22)出願日 平成11年4月27日 (1999.4.27)

(71)出願人 000132840

株式会社タイトー

東京都千代田区平河町2丁目5番3号 タ  
イトービルディング

(72)発明者 本多 智一

東京都千代田区平河町2丁目5番3号 株  
式会社タイトー内

(74)代理人 100075247

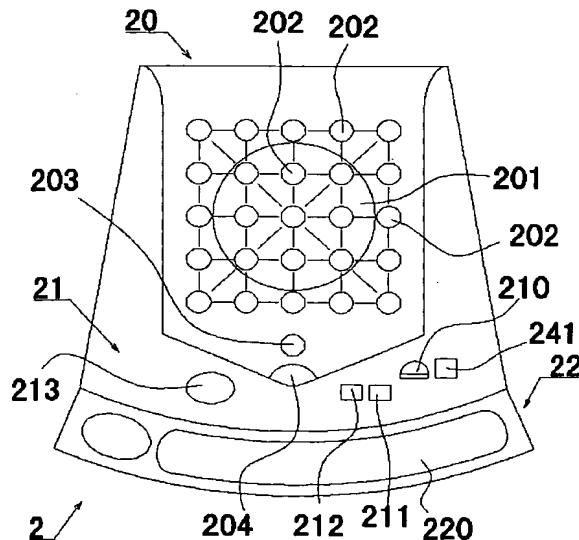
弁理士 最上 正太郎

(54)【発明の名称】 ピンゴゲーム装置

### (57)【要約】

【課題】ゲームの途中で戦略を頭の中で構築しやすくす  
ると共に、視覚的に面白く、アピール性が高いピンゴゲ  
ーム装置を提供する。

【解決手段】ピンゴゲーム盤20上にN行N列に配される  
ピンゴポット202中のn行n列のピンゴポット202を、  
ピンゴゲーム盤20中に設けられ、そのピンゴゲーム盤20に  
直角な中心軸の周りに90度の整数倍ずつ左右に回動制御  
し得る回転盤201上に配し、所定の時期にプレイヤーの  
操作により回転盤201を回動させ、ピンゴポット202の配  
列を変更できるようにする。



1

## 【特許請求の範囲】

【請求項1】N行N列に配され、ゲームの進行と共に順次ランダムに選択されるbingoボット(202)を具備するbingoゲーム盤(20)と、選択されたbingoボット(202)の配列が所定の配列となつたときにプレイヤーの勝ちとなるbingoゲーム装置において、N行N列に配されたbingoボット(202)中のn行n列のbingoボット(202)が、bingoゲーム盤(20)中に設けられ、そのbingoゲーム盤(20)に直角な中心軸の周りに90度の整数倍ずつ回動制御し得る回転盤(201)上に配され、所定の時期にプレイヤーの操作により回転盤(201)を回動し得るよう構成したことを特徴とする上記のbingoゲーム装置。

【請求項2】bingoゲーム盤(20)が、ボール(3)が転がり得るよう緩やかに傾斜し、bingoボット(202)が、bingoゲーム盤(20)上を転がるボール(3)を保持し得るよう窪んだポケットである請求項1に記載のbingoゲーム装置。

【請求項3】ボール(3)が透光性の素材で構成すると共に、bingoボット(202)の内部に発光部を設け、bingoボット(202)に保持されたボールが発光部から発せられる光によって光るよう構成した請求項2に記載のbingoゲーム装置。

【請求項4】bingoボット(202)が5行5列である請求項1ないし3のいずれか一に記載のbingoゲーム装置。

【請求項5】bingoボット(202)のうち、3行3列が回転盤(201)上に配される請求項4に記載のbingoゲーム装置。

【請求項6】bingoボット(202)のうち、中心側にあるn行n列が回転盤(201)上に配される請求項1ないし5のいずれか一に記載のbingoゲーム装置。

【請求項7】bingoボットのうち、少なくとも一組の2行2列が回転盤上に配される請求項1ないし6のいずれか一に記載のbingoゲーム装置。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、bingoゲーム装置、特に、プレイヤーの操作により、一部のbingoボットの配列を変更し得るbingoゲーム装置に関する。

## 【0002】

【従来の技術】bingoゲーム装置は、例えば、bingoゲーム盤上に5行5列に配列されたbingoボットが、ゲームの進行に伴い、順次ランダムに選択され、ゲーム終了するまでに、例えば、縦、横又は斜め一列全てのbingoボットが選択されればプレイヤーの勝ちとなり、その揃ったライン数などに応じてメダルなどの賞品を払い出すものである。しかしながら、従来のbingoゲーム装置では、ゲームが開始されると、プレイヤーは、ゲームが終了するまでゲームの進行を見守るしかなく、興趣に欠け

2

るという問題があった。

【0003】また、選択されたbingoボットがハイライト表示されたり、bingoゲーム盤がディスプレイの画面上に表示されるタイプのbingoゲーム装置では、ゲームの途中などの所定の時期にプレイヤーの操作により、特定の範囲に配されているbingoボットをローテーションさせたり、ずらすなどして移動できるようにしたものがある。このbingoゲーム装置では、bingoボットをうまく移動すれば勝率が高くなるので、bingoボットの選択が始まった後にも、プレイに能動的に参加できるようになる。

【0004】しかしながら、このbingoゲーム装置では、選択されたbingoボットの移動は、bingoボット自身を移動させるのではなく、bingoボットの表示を切り替えることによって瞬時に行われているので、移動後のbingoボットの配列を直感的に想像することが難しく、実際は、勝ちにつながりそうな配列になるまで適当に何回か移動させてゲームを進行させることが多く、移動させたことが勝ちに結びついたとしても偶然の要素が多く、達成感に欠けるという問題があった。

【0005】また、このように、電気的に表示を切り替えてbingoボットを移動させると、視覚的に面白味がないと共に、直接的な操作感に欠け、プレイ意欲を増進できないという問題があった。また、従来のbingoゲーム装置は、どれも同じような構成であり、視覚的にアピールできず、目立たないので集客力が弱いという問題があった。

## 【0006】

【発明が解決しようとする課題】本発明は、上記の問題を解決するためなされたものであり、その目的は、ゲームの途中でプレイヤーが勝敗の行方に大きく関与できるようにすると共に、その戦略を頭の中で構築しやすくして勝利に対する達成感を高め、さらに、視覚的に面白く、アピール性が高いbingoゲーム装置を提供することにある。

## 【0007】

【課題を解決するための手段】上記の問題は、bingoゲーム盤上にN行N列に配されるbingoボット中のn行n列のbingoボットを、bingoゲーム盤中に設けられ、そのbingoゲーム盤に直角な中心軸の周りに90度の整数倍ずつ左右に回動制御し得る回転盤上に配し、所定の時期にプレイヤーの操作により回転盤を回動させ、bingoボットの配列を変更できるようにすることにより達成される。

## 【0008】

【発明の実施の形態】以下、図面に基づき、本発明を詳細に説明する。図1は本発明に係るbingoゲーム装置の一実施例を示す斜視図、図2は図1に示したターミナル部の平面図、図3は図2に示したbingoボットの拡大平面図、図4は図2に示したbingoボットの縦断面図、図

5は図2に示した回転盤の回転前の状態を示す平面図、図6は図5に示した回転盤の回転状態を示す平面図、図7は図5に示した回転盤の回転終了状態を示す平面図である。図中、1はボール分配装置、2はターミナル部、3はボールである。

【0009】まず、図1について説明する。このbingoゲーム装置は、中央にボール分配装置を有すると共に、四方にそれぞれターミナル部2を有し、四名のプレイヤーが一度にプレイできるものである。ボール分配装置1は、多数のボールを各ターミナル部2に分配するものである。このボール分配装置1は、その上部にドーム10を有し、多数のボール3は、このドーム10内に、その内面に沿って、その中心軸の周りを周回しながら落下するよう射出される。ドーム10内に射出されたボール3は、その内部を転がりながら、いずれかのターミナル部2に落下するようになっている。

【0010】このボールの落下路の途中には、各ターミナル部2に対応するディスプレイ11が設けられる。このディスプレイ11には、クレジット数や、ベット数、ウィン数、ゲームの進行に伴って回転するドットマトリックスのスロット、bingo表などが表示される。bingo表は、bingoボットの配列によって構成されるラインを表すものであり、ゲーム開始時は全てのラインが橙色で表示される。このディスプレイ11の上下には、図示しないチャッカーアーが設けられる。また、このbingoゲーム装置で用いられるボールは、透明樹脂製である。

【0011】ターミナル部2は、図2に示したように、bingoゲーム盤20と、コントロールパネル部21と、周縁部22とからなる。bingoゲーム盤20は、ボール分配装置1側から排出されるボールを導入し得るよう、かつ、その導入口側が高くなり、その上面を導入されたボールが転がり落ちるよう傾斜して設けられるものである。このbingoゲーム盤20は、その中央に円盤状の回転盤201を有する。

【0012】この回転盤201は、その中心を通り、かつ、bingoゲーム盤20に直角な中心軸の周りに90度の整数倍ずつ時計方向に回動するよう制御し得るものである。また、このbingoゲーム盤20上には、5行5列、計25個のbingoボット202が設けられる。この5行5列に配されるbingoボット202のうち、中央の3行3列は回転盤201上に配される。

【0013】このbingoボット202は、図3及び図4に示したように、逆円錐台状のポケットであり、その円錐状の側面に発光部2020を有する。この発光部2020は、赤、緑、橙の三色を発光し得るものであり、常時は橙に発光している。また、このbingoボット202の底部には、ゲーム終了後にそのbingoボットに保持されたボール3を押し出す図示しないブッシャーが設けられる。また、bingoゲーム盤20の、bingoボット202が配された領域の下流側中央には、チャンスアンド

ロストホール203が設けられる。

【0014】このチャンスアンドロストホール203は貫通孔であり、この中に落ちたボール3は、図示しないボールプールへ回収されるようになっており、後述の時期にボール3がこの孔に落ちたときには、その落下個数に応じた回数、ディスプレイ11に表示されているスロットが回転し、それ以外の時期に落下したボール3はロストボールとなる。また、bingoゲーム盤20の下流側には、bingoボット202及びチャンスアンドロストホール203に入らなかったボールを回収するためのロストホール204が設けられる。このロストホール204に回収されたボールは、チャンスアンドロストホール203に落下したボールと同様に回収される。

【0015】コントロールパネル部21は、bingoゲーム盤20に隣接して設けられ、メダル投入口210と、1BETボタン211と、10BETボタン212と、回転ボタン213と、払い出しボタン214とを具備する。回転ボタン213は、回転盤201を回転させるためのものであり、この回転ボタン213を後述の時期に押すと、その押圧回数に応じて回転盤201が時計周りに90度ずつ回動する。周縁部22は、コントロールパネル部21のプレイヤー側に周縁に設けられるものであり、アームレスト220等を有する。なお、図1中、周縁部22に設けられたアームレスト220等は省略してある。

【0016】次に、上記のbingoゲーム装置の作動について説明する。プレイヤーがコントロールパネル部21のメダル投入口210からメダルを投入する。投入されたメダルの合計枚数は、ディスプレイ11にクレジット数として表示されるので、プレイヤーは、1Betボタン211、10BETボタン212を押してベットする。このとき、ベットされた数に応じて、クレジット数が減算される。プレイヤーは、所定の制限時間内、又は、クレジット数がゼロになるまでベット数を増やすことができる。

【0017】このベット枚数に応じて一bingoライン当たりのオッズが決定される。このbingoゲーム装置では、二回に分けて多数のボール3が分配されるようになっており、ベット可能な時間が終了すると、ボール分配装置1のドーム10内に一度に約50個のボール3が射出され、これらのボールは、ドーム10の内部を周回しながら徐々に落下し、各ターミナル部2に分散して導入される。このとき、ディスプレイ11の上下に設けられた図示しないチャッカーアーをボール3が一個通過すると、いずれかの一列分のラインを構成するbingoボット202の発光部2020が青く発光すると共に、その青く発光したラインに対応する、ディスプレイ11に表示されているbingo表のラインが青に変わる。

【0018】また、同様に二個目及び四個目以降のボール3が通過したときも、一個目のときと同様に、他の一

列分のラインを構成するbingoボット202の発光部2020が青く発光と共に、ディスプレイ11中のラインが青く変色する。さらに、三個目のボール3が通過したときには、回転盤201の周囲に構成される四列のラインのいずれか一列分のbingoボット202の発光部2020が赤く発光すると共に、そのラインに対応する、ディスプレイ11に表示されているラインが赤く変わる。ターミナル部2に導入されたボール3は、bingoゲーム盤20上を次々と転がり、その内のいくつかは図4に示したようにbingoボット202に落ちて保持される。

【0019】bingoボット202に保持されたボール3は、そのbingoボット202に設けられている発光部2020により、その発光色に光る。また、チャンスアンドロストホール203にボール3が落ちたときは、その落下個数に応じ、ディスプレイ11に表示されているスロットが回転する。このスロットの出目が揃ったときには、所定数のクレジットの払い出しが行われる。また、その出目が一度揃った後は、落下個数はクリアされ、また、その後にチャンスアンドロストホール203に落下したボールはロストボールとなり、スロットが回転することはなくなる。

【0020】bingoゲーム盤20上を転がるボール3がなくなると、所定時間内に限り、回転盤201を回転操作できるようになる。例えば、ボールが図5に示したようにbingoボット202に保持されている場合、一列全てにボール3が保持されているラインはない。コントロールパネル21の回転ボタン213を一回押すと、図6に示したように、回転盤201が回転し始め、図7に示した状態で停止する。このとき、各bingoボット202の発光部2020のうち、赤又は青色に発光しているものがあれば、その相対位置が変わらないよう、発光色が切り替えられるようになっている。

【0021】この回転により、二列のラインにボール3が保持されるようになる。そして、回動操作が可能な所定時間が終了すると、ボール分配装置1内に30個のボール3が射出され、二回目のボールの分配が行われる。このとき、ディスプレイ11の上下に設けられた図示しないチェッカーを通過するボール3のカウントは、一回目のカウントに続けて行われる。また、二回目に射出されたボールが、チャンスアンドロストホール203に落ちたときには、ロストボールとして処理される。

【0022】bingoゲーム盤20上を転がるボール3がなくなると、ゲームが終了する。このとき、一列に並ぶ5個のbingoボット202全てにボール3が保持されているラインがあればbingoが成立し、プレイヤーの勝ちとなり、そのラインの数及び種類に応じて下記のように払い出しが行われる。橙色のラインにbingoが成立したときには、一ラインにつき、それぞれベット数に応じて決定されているクレジット数が払い出される。また、赤色のラインにbingoが成立したときには、一ラインにつ

き、それぞれ通常の払い出しの二倍のクレジットが払い出される。さらに、青色のラインにbingoが成立したときには、ジャックボットの払い出しがなされる。

【0023】ゲームが終了すると、bingoボット202の底部に設けられた図示しないプッシャーが上方に突出し、保持されているボール3を押し出し、bingoゲーム盤20上から排除する。プレイヤーが獲得したクレジットは、ディスプレイ11に表示されているクレジットに加算され、続けてゲームを行うときには、ベットを行い、反対に、クレジットが残っているときにゲームを止めるときには、払い出しおタン214を押してクレジット数に相当するメダルの払い出しを受けねばよい。

【0024】なお、本発明は、bingoゲーム盤上に配されているbingoボットの配列の一部を回転盤上に配し、プレイヤーの操作に応じてその回転盤を実際に回転させることにより、選択されたbingoボットを入れ替え、bingo成立の確率を高める得るようにすることを特徴とし、プレイヤーの操作に応じて実際に回転盤が回転する様子を見ながらプレイできるため、頭の中で選択されたbingoボットの回転後の配列を考えやすくすると共に、次の展開を考えやすくし、さらに、bingoボットの入れ替えを実際にbingoボットの配列をローテーションさせてプレイヤーに見せることにより、視覚的にもアピール性が高くなるものである。

【0025】このため、本発明は上記の実施例に限定されるものではなく、例えば、bingoボットの配列は、5行5列でなくともよく、また、回転盤に配されるbingoボットは3行3列でなくともよく、また、例えば四隅の2行2列のbingoボットを回転して配置を変えられるようにするなど、回転盤を二箇所以上に設けるようにしてもよい。また、ボールは透光性であれば例えは乳白色であってもよく、また、発光部を設げず、ボールに遮光性の材質を持ち手もよく、また、bingoゲーム盤上に各色に切り替え発光し得るbingoラインを設けてもよく、この場合、ディスプレイにはbingo表を表示しないようにしてもよく、また、ラインの色分けはディスプレイ上でのみ行うようにしてもよい。

【0026】また、ボールの射出は一回のみとして、終了前に回転盤を回転できるようにしてもよく、また、回転盤は左右任意の方向に回動し得るようにもよく、また、回動回数を制限するようにしてもよく、ボール分配装置及びゲーム進行の構成や、ターミナル部の配置などは上記の実施例に限定されず、bingoゲーム盤は縦型としてもよい。また、bingoゲーム盤上にボールの軌跡を変更し得るようビンや障害物を設けてもよく、また、bingoボットもポケット状の穴に限定されず、回転盤が回転したときにボールを保持し続け得るものであればどのようなものでもよい。

【0027】

【発明の効果】本発明は上記のように構成されるので、

本発明によるときは、プレイヤーの能力がゲーム結果に大きく影響すると共に、視覚的に面白味のある魅力的なbingoゲーム装置を提供できるようになる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明に係るbingoゲーム装置の一実施例を示す斜視図である。

【図2】図1に示したターミナル部の平面図である。

【図3】図2に示したbingoボットの拡大平面図である。

【図4】図2に示したbingoボットの縦断面図である。

【図5】図2に示した回転盤の回転前の状態を示す平面図である。

【図6】図5に示した回転盤の回転状態を示す平面図である。

【図7】図5に示した回転盤の回転終了状態を示す平面図である。

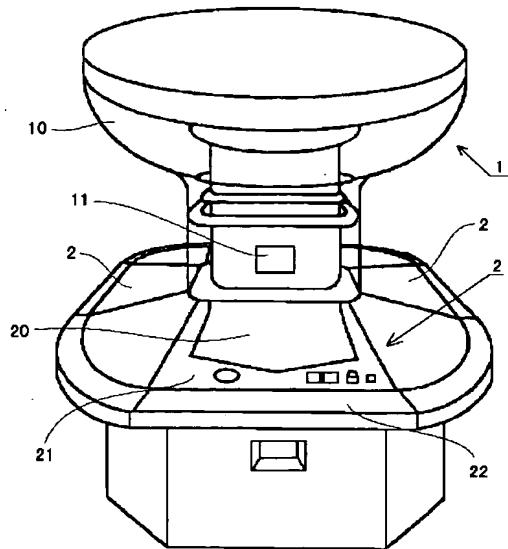
【符号の説明】

1 ボール分配装置

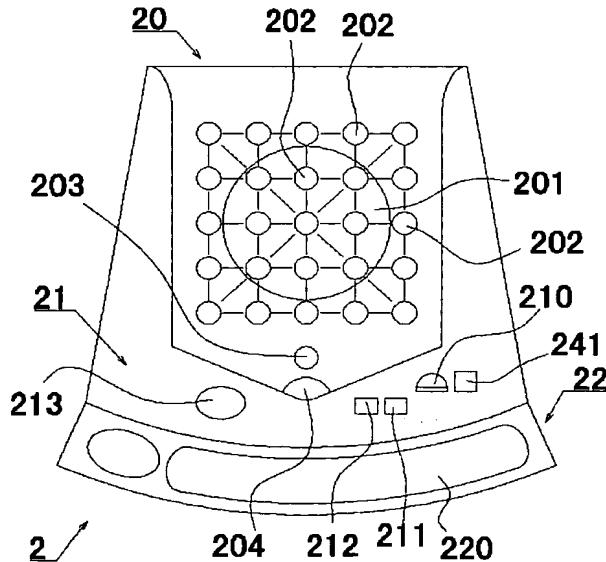
* 1 0	ドーム
1 1	ディスプレイ
2	ターミナル部
2 0	bingoゲーム盤
2 0 1	回転盤
2 0 2	bingoボット
2 0 2 0	発光部
2 0 3	チャンスアンドロストホール
2 0 4	ロストホール
10	コントロールパネル
2 1 0	メダル投入口
2 1 1	1 BETボタン
2 1 2	10 BETボタン
2 1 3	回転ボタン
2 1 4	払い出しボタン
2 2	周縁部
2 2 0	アームレスト
3	ボール

\*

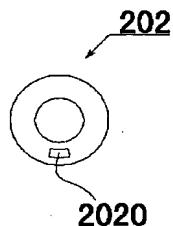
【図1】



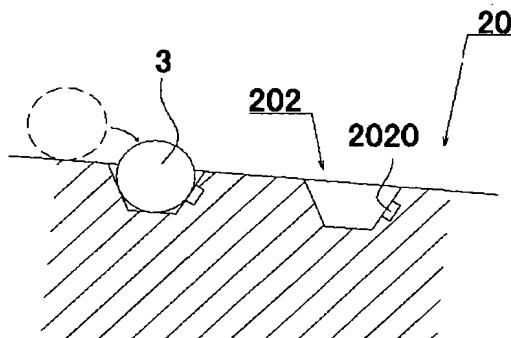
【図2】



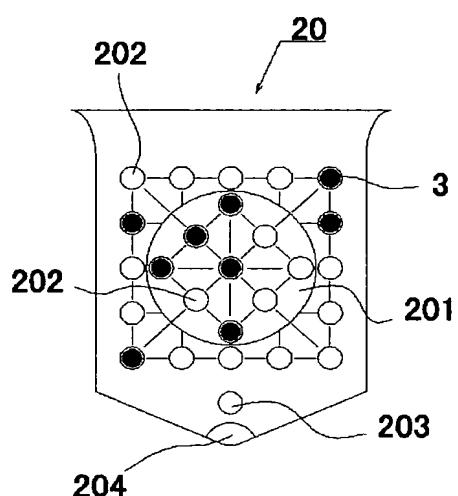
【図3】



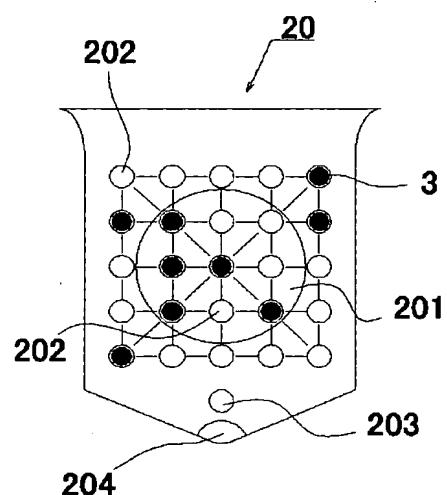
【図4】



【図6】



【図5】



【図7】

